

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Tinjauan tentang Model Pembelajaran Aktif tipe *Index Card Match*

1. Pengertian Model Pembelajaran

Arends (1997) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang digunakan, termasuk didalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas (Trianto, 2010: 51). Hal ini sesuai dengan pendapat Joyce bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang dapat kita gunakan untuk mendesain pola-pola mengajar secara tatap muka didalam kelas atau mengatur tutorial, dan untuk menentukan material/perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film-film, tipe-tipe, program-program media komputer, dan kurikulum. Setiap model mengarahkan kita untuk mendesain pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk mencapai berbagai tujuan (Trianto, 2010: 52).

Fungsi model pembelajaran di sini adalah sebagai pedoman bagi perancang pengajaran dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran sangat dipengaruhi oleh sifat materi yang

akan diajarkan, tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran tersebut, serta tingkat kemampuan siswa. Beberapa macam model pembelajaran yang sering digunakan guru dalam mengajar yaitu: pengajaran langsung (*direct instruction*), pembelajaran kooperatif, pembelajaran aktif, pengajaran berdasarkan masalah (*problem based learning*), dan diskusi kelas.

Dengan demikian, berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan melaksanakan pembelajaran.

2. Pengertian Model Pembelajaran Aktif

Menurut Hisyam Zaini (2008: xiv) pembelajaran aktif adalah suatu pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk belajar secara aktif. Ketika peserta didik belajar dengan aktif, berarti mereka secara aktif menggunakan otak, baik untuk menemukan ide pokok dari suatu materi pembelajaran, memecahkan masalah, mengaplikasikan apa yang baru mereka pelajari ke dalam satu persoalan yang ada dalam kehidupan nyata.

Guru harus menyadari bahwa keaktifan membutuhkan keterlibatan langsung siswa dalam pembelajaran. Seorang filsuf Cina, Konfusius (Hisyam Zaini, 2008: xv) mengungkapkan bahwa apa yang saya dengar, saya lupa; apa yang saya lihat, saya ingat; apa yang saya lakukan, saya

paham. Dari kata-kata bijak tersebut dapat diketahui betapa pentingnya keterlibatan siswa secara langsung dalam pembelajaran. Pemahaman siswa tentang suatu materi pembelajaran akan lebih baik jika disertai oleh keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Jadi yang dimaksud dengan model pembelajaran aktif adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan dalam suatu pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk belajar aktif dan turut serta dalam semua proses pembelajaran, tidak hanya mental akan tetapi juga melibatkan fisik.

3. Ciri-ciri Model Pembelajaran Aktif

Ciri dari model pembelajaran yang aktif sebagaimana dikemukakan dalam panduan pembelajaran model ALIS (*Active Learning In School*, 2009) adalah sebagai berikut:

1) pembelajaran berpusat pada siswa, 2) pembelajaran terkait dengan kehidupan nyata, 3) pembelajaran mendorong anak untuk berpikir tingkat tinggi, 4) pembelajaran melayani gaya belajar anak yang berbeda-beda, 5) pembelajaran mendorong anak untuk berinteraksi multi arah (siswa-guru), 6) pembelajaran menggunakan lingkungan sebagai media atau sumber belajar, 7) pembelajaran berpusat pada anak, 8) penataan lingkungan belajar memudahkan siswa untuk melakukan kegiatan belajar, 9) guru memantau proses belajar siswa, dan 10) guru memberikan umpan balik terhadap hasil kerja anak

(Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad, 2012: 76).

Hamzah B. Uno dan Nurdin Muhamad (2012: 76) juga mengungkapkan bahwa untuk menciptakan pembelajaran yang aktif salah satunya adalah anak belajar dari pengalamannya, selain anak harus belajar memecahkan masalah yang dia peroleh.

4. Jenis-jenis Model Pembelajaran Aktif

Jenis-jenis pembelajaran aktif seperti yang dikemukakan oleh Agus Suprijono (2013: 113) adalah sebagai berikut:

a. *Learning Start With A Question*

Metode pembelajaran aktif ini adalah memulai suatu materi pelajaran dengan cara membuat pertanyaan-pertanyaan yang dilakukan oleh siswa, kemudian penyampaian materi pelajaran dengan cara menjawab pertanyaan yang telah dibuat tersebut.

b. *Plantet Question* (Pertanyaan Rekayasa)

Metode pembelajaran pertanyaan rekayasa adalah metode yang dibuat untuk memancing respon peserta didik terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung dengan cara menunjuk salah seorang peserta didik untuk bekerjasama tanpa diketahui peserta didik yang lain. Guru memancing dengan cara memberi gerakan-gerakan seperti garuk hidung atau memegang rambut untuk member isyarat kepada peserta didik yang ditunjuk tadi untuk menjawab pertanyaan dan akhirnya untuk memancing respon peserta didik yang lain.

c. *Team Quiz* (Kelompok Kuis)

Metode dengan cara mengelompokkan peserta didik ke dalam beberapa kelompok yang kemudian tiap-tiap kelompok menyiapkan beberapa pertanyaan sesuai dengan topik yang didapat untuk

selanjutnya pertanyaan-pertanyaan itu dijawab oleh kelompok yang lain begitu seterusnya sampai kelompok terakhir.

d. *Silent Demonstration* (Demonstrasi Bisu)

Demonstrasi Bisu adalah metode yang digunakan untuk melatih kesiapan belajar siswa. Metode ini cocok untuk kegiatan yang memerlukan langkah-langkah atau prosedur. Caranya, peserta didik diminta untuk memperhatikan guru yang sedang mengerjakan prosedur. Guru hanya memberikan penjelasan secara singkat, kemudian diakhir pembelajaran guru memberi tantangan pada siswa untuk menirukan prosedur yang sama dan mengartikannya.

e. Bermain Jawaban

Metode bermain jawaban adalah metode yang didalamnya terdapat unsur permainan, dimana guru membuat pertanyaan dan jawaban pada potongan-potongan kertas kemudian potongan kertas tersebut dimasukkan kedalam kantong-kantong. Jawaban harus lebih banyak dari pertanyaan. Pembelajaran ini dilakukan secara berkelompok, salah satu kelompok mengambil pertanyaan dan membacakannya, kemudian kesempatan diberikan kepada kelompok lain untuk mengambil jawaban dari pertanyaan itu di dalam kantong-kantong yang tersedia.

f. *Learning Contracts*

Kontrak belajar adalah salah satu metode yang dikembangkan guru untuk mengidentifikasi berbagai kebutuhan siswa dalam pembelajaran dan aktivitas-aktivitas yang hendak dikerjakan siswa untuk memenuhi kebutuhan tersebut.

h. *Index Card Match*

Metode mencari pasangan kartu cukup menyenangkan digunakan untuk mengulangi materi pembelajaran yang telah diberikan sebelumnya.

5. Model Pembelajaran Aktif tipe *Index Card Match*

Dalam pembelajaran tentunya terdapat berbagai macam jenis model pembelajaran. Masing-masing model pembelajaran tersebut memiliki kelebihan dan kelemahan. Guru harus dapat memilih model pembelajaran dengan metode yang tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran agar kegiatan belajar mengajar dapat mendorong aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Salah satu yang dapat dipilih guru untuk meningkatkan aktivitas dan prestasi yaitu model pembelajaran aktif tipe *Index Card Match*.

Model pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* merupakan satu metode yang dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Di dalam model pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* siswa dituntut aktif dan ikut berpartisipasi dalam kegiatan belajar mengajar. Proses pembelajaran ini

lebih menarik karena siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Metode ini membuat siswa terbiasa aktif mengikuti pelajaran sehingga aktivitas siswa meningkat.

Menurut Silberman (2013: 249) salah satu cara yang pasti untuk membuat pembelajaran tetap melekat dalam pikiran adalah dengan mengalokasikan waktu untuk meninjau kembali apa yang telah dipelajari. Model pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* ini berhubungan dengan cara-cara untuk membantu siswa mengingat kembali apa telah mereka pelajari dan menguji pengetahuan serta kemampuan mereka saat ini dengan kegiatan mencari pasangan kartu yang terdiri dari kartu jawaban atau soal sambil belajar mengenai konsep atau topik dalam suasana menyenangkan.

Agus Suprijono (2013: 120) juga mengemukakan bahwa model pembelajaran aktif tipe *index card match* adalah metode mencari pasangan kartu yang cukup menyenangkan digunakan untuk mengulangi materi pembelajaran yang telah diberikan sebelumnya. Hal di atas senada dengan apa yang dikemukakan oleh Hisyam Zaini (2008: 67) bahwa model pembelajaran aktif tipe *index card match* (mencari pasangan) adalah metode yang menyenangkan yang digunakan untuk mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya. Namun demikian materi barupun tetap bisa diajarkan dengan metode ini dengan catatan, peserta didik diberi

tugas mempelajari topik yang akan diajarkan terlebih dahulu, sehingga ketika masuk kelas mereka sudah memiliki bekal pengetahuan. Dalam model pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* ini terdapat beberapa aktivitas belajar siswa seperti, bertanya, menjawab pertanyaan, memperhatikan, mendengarkan uraian, bergerak mencari pasangan kartu, memecahkan soal, dan bersemangat yang akan dilakukan oleh siswa. Konsep bermain sambil belajar yang terdapat dalam metode ini tentunya membuat pembelajaran tidak membosankan. Karena pembelajaran ini dilakukan dalam suasana yang menyenangkan, maka diharapkan dapat meningkatkan semangat dan aktivitas belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* adalah suatu metode pembelajaran dengan cara mencari pasangan kartu indeks berupa pertanyaan dan jawaban mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana menyenangkan yang digunakan untuk mengulang suatu materi yang telah diberikan sebelumnya.

Langkah-langkah model pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* adalah:

1. Buatlah potongan-potongan kertas sejumlah peserta didik yang ada dalam kelas.
2. Bagi jumlah kertas-kertas tersebut menjadi dua bagian yang sama.

3. Tulis pertanyaan tentang materi yang telah diberikan sebelumnya pada setengah bagian kertas yang telah disiapkan. Setiap kertas berisi satu pertanyaan.
4. Pada separo kertas yang lain, tulis jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang tadi dibuat.
5. Kocoklah semua kertas sehingga akan tercampur antara soal dan jawaban.
6. Beri setiap peserta didik satu kertas. Jelaskan bahwa ini adalah aktivitas yang dilakukan berpasangan. Separo peserta didik akan mendapatkan soal dan separo yang lain akan mendapatkan jawaban.
7. Minta peserta didik untuk menemukan pasangan mereka. Jika ada yang sudah menemukan pasangan, minta mereka untuk duduk berdekatan, Terangkan juga agar mereka tidak memberitahu materi apa yang mereka dapatkan kepada teman yang lain.
8. Setelah semua peserta didik menemukan pasangan dan duduk berdekatan, minta setiap pasangan secara bergantian untuk membacakan soal yang diperoleh dengan keras kepada teman-teman yang lain. Selanjutnya soal tersebut dijawab pasangan-pasangan lain.
9. Akhiri proses ini dengan membuat klarifikasi dan kesimpulan (Hisyam Zaini, 2008: 67-68).

Setiap model pembelajaran pasti memiliki keunggulan dan kelemahan masing-masing tak terkecuali model pembelajaran aktif tipe *index card match* ini. Menurut Jerolimex dan Parker, keunggulan model pembelajaran aktif tipe *index card match* adalah sebagai berikut:

- a. Saling ketergantungan positif
- b. Adanya pengakuan dalam merespon perbedaan individu
- c. Siswa dilibatkan dalam perencanaan dan pengelolaan kelas
- d. Suasana rileks yang menyenangkan
- e. Terjalin hubungan yang hangat dan bersahabat antara siswa dan guru
- f. Memiliki banyak kesempatan untuk mengekspresikan pengalaman emosi yang menyenangkan (Isjoni, 2007: 24).

Sedangkan kelemahan dari model pembelajaran aktif tipe *index card match* adalah:

- a. Guru harus mempersiapkan pembelajaran secara matang, memerlukan lebih banyak tenaga, pikiran dan waktu
- b. Agar proses pembelajaran lancar maka harus didukung fasilitas, alat, biaya yang cukup
- c. Memerlukan waktu yang lama
- d. Jika ada siswa yang belum menguasai materi menyebabkan kegiatan ini menjadi tidak lancar (Isjoni, 2007:25).

B. Metode Pembelajaran *Talking Stick*

1. Pengertian Metode Pembelajaran *Talking Stick*

Menurut Tarmizi (2010, <http://tarmizi.wordpress.com>), *talking stick* atau tongkat berbicara adalah metode yang pada mulanya digunakan oleh penduduk asli Amerika untuk mengajak semua orang berbicara atau menyampaikan pendapat dalam suatu forum (pertemuan antarsuku).

Talking stick termasuk salah satu model pembelajaran kooperatif. Metode pembelajaran ini dilakukan dengan bantuan tongkat, siapa yang memegang tongkat wajib menjawab pertanyaan dari guru setelah siswa mempelajari materi pokoknya.

Pembelajaran dengan metode *talking stick* mendorong peserta didik untuk berani mengemukakan pendapat. Pembelajaran dengan metode *talking stick* diawali dengan penjelasan guru mengenai materi pokok yang akan dipelajari (Agus Suprijono, 2013: 109).

2. Langkah-langkah Penerapan Metode *Talking Stick*

Adapun langkah-langkah penerapan metode *talking stick* menurut Agus Suprijono (2013: 109-110) adalah:

- 1) Guru menyiapkan sebuah tongkat
- 2) Guru menyampaikan materi pokok yang akan dipelajari
- 3) Siswa selesai membaca materi pelajaran dan mempelajari isinya, guru mempersilahkan siswa untuk menutup isi bacaan

- 4) Guru mengambil tongkat dan memberikannya kepada salah satu siswa serta memberikan pertanyaan, siswa yang memegang tongkat tersebut harus menjawabnya, demikian sampai sebagian besar siswa mendapat bagian untuk menjawab pertanyaan dari guru
- 5) Ketika *stick* bergulir dari siswa satu ke siswa lainnya, diiringi musik atau siswa yang akan menyanyikan lagu
- 6) Guru memberikan kesimpulan
- 7) Guru memberikan evaluasi
- 8) Guru menutup pembelajaran

3. Kelebihan dan Kekurangan Metode *Talking Stick*

Kelebihan metode *talking stick* menurut Tarmizi Ramdhan antara lain:

- a. Menguji kesiapan siswa
- b. Melatih membaca dan memahami dengan cepat
- c. Agar lebih giat dalam belajar

Sedangkan kekurangan dari metode *talking stick* itu sendiri dalam penerapannya tidak terlalu banyak kekurangan, hanya saja dalam pelaksanaannya dapat membuat siswa tegang.

C. Tinjauan tentang Aktivitas Belajar

1. Pengertian Aktivitas Belajar

Menurut Oemar Hamalik (2009: 179) aktivitas belajar dapat didefinisikan sebagai berbagai aktivitas yang diberikan pada pembelajar dalam situasi belajar mengajar. Gagne (Agus Suprijono: 2013: 2) juga mengungkapkan belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas. Dengan kata lain, bahwa dalam belajar sangat diperlukan aktivitas. Tanpa aktivitas, proses belajar tidak mungkin berlangsung dengan baik dan optimal. Oleh karena itu guru haruslah dapat mendorong aktivitas belajar siswa.

2. Prinsip-prinsip Aktivitas

Di dalam belajar diperlukan aktivitas. Terkait dengan hal tersebut, Sardiman (2011: 95) menyatakan bahwa prinsip dari belajar adalah berbuat "*learning by doing*". Berbuat yang dimaksud disini adalah berbuat untuk mengubah tingkah laku atau melakukan suatu kegiatan. Hal ini senada dengan apa yang dikatakan oleh Oemar Hamalik (2008: 175) bahwa penggunaan prinsip atau asas aktivitas besar nilainya bagi pengajaran para siswa. Dengan melakukan aktivitas dalam proses pembelajaran siswa dapat mencari pengalamannya sendiri, siswa dapat bekerja menurut minat dan bakat mereka masing-masing, siswa dapat mengembangkan pemahaman dan berpikir kritis, memupuk kerjasama antar siswa, disiplin, suasana belajar menjadi demokratis, pengajaran di

sekolah menjadi hidup sehingga kegiatan yang dilakukan selama pembelajaran menyenangkan bagi siswa.

Rousseau (Sardiman, 2011: 96) juga berasumsi bahwa segala pengetahuan itu harus diperoleh dengan pengamatan sendiri, penyelidikan sendiri, dengan bekerja sendiri, dengan fasilitas yang diciptakan sendiri, baik rohani maupun teknis. Ini menunjukkan setiap orang yang belajar harus aktif. Tanpa ada aktivitas, proses belajar tidak mungkin terjadi. Oleh karena itu proses pembelajaran yang berbasis aktivitas belajar siswa dapat menciptakan situasi belajar yang aktif dan dapat mengembangkan seluruh potensi siswa.

Pembelajaran yang menuntut adanya aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran tentunya membutuhkan serangkaian kegiatan yang dapat menumbuhkan aktivitas belajar siswa. Menurut Wina Sanjaya (2010: 139-140) bahwa kegiatan yang dapat dilakukan oleh guru untuk menumbuhkan aktivitas belajar siswa terdapat enam cara. Masing-masing diantaranya, yaitu: 1) Mengemukakan berbagai alternatif tujuan pembelajaran yang harus dicapai sebelum kegiatan pembelajaran dimulai; 2) Menyusun tugas-tugas belajar bersama siswa; 3) Memberi informasi tentang kegiatan pembelajaran yang harus dilakukan; 4) Memberi bantuan dan pelayanan kepada siswa yang memerlukannya; 5) Memberikan motivasi, mendorong siswa untuk belajar, membimbing dan lain

sebagainya melalui pengajuan pertanyaan-pertanyaan; dan 6) Membantu siswa dalam menarik suatu kesimpulan kegiatan pembelajaran.

Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad (2012: 33) juga mengemukakan bahwa terdapat berbagai macam upaya pembelajaran yang mampu melibatkan aktivitas siswa. Antara lain yaitu dengan cara: 1) Siswa aktif mencari atau memberikan informasi, bertanya bahkan dalam membuat kesimpulan; 2) Adanya interaksi aktif secara terstruktur dengan siswa; 3) Adanya kesempatan bagi siswa untuk menilai hasil karyanya sendiri; dan 4) Adanya pemanfaatan sumber belajar secara optimal.

Dari berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa prinsip aktivitas adalah keterlibatan guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Guru memberi dorongan untuk memunculkan aktivitas siswa, kemudian siswa memberi *feed back* (umpan balik) dengan memberi pertanyaan kepada guru, antusias di dalam kelas sehingga mereka berperan aktif dalam proses pembelajaran.

3. Jenis-jenis Aktivitas Belajar

Sekolah adalah salah satu pusat kegiatan belajar. Sekolah merupakan arena untuk mengembangkan aktivitas. Aktivitas merupakan bagian yang sangat penting dalam proses belajar. Tanpa aktivitas, proses belajar tidak mungkin berlangsung dengan baik dan optimal. Banyak jenis aktivitas yang dapat dilakukan siswa di sekolah. Aktivitas siswa ini

tidak dimaksudkan terbatas pada aktivitas fisik, akan tetapi juga meliputi aktivitas yang bersifat psikis (mental).

Aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran dapat ditunjukkan dengan siswa mendengarkan dan memperhatikan penjelasan dari guru, mencatat, sering bertanya kepada guru atau siswa lain, mau mengerjakan tugas yang diberikan guru, mampu menjawab pertanyaan, senang diberi tugas belajar, menanggapi atau berpendapat, dan bersemangat selama proses belajar mengajar berlangsung. Hal ini senada dengan apa yang dikemukakan oleh Paul B. Diedrich (Sardiman, 2011: 101) membuat satu daftar yang berisi 177 macam kegiatan siswa yang anantara lain dapat digolongkan sebagai berikut:

1. *Visual activities*, yang termasuk didalamnya misalnya, membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
2. *Oral activities*, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.
3. *Listening activities*, sebagai contoh mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.
4. *Writing activities*, seperti misalnya menulis cerita, karangan laporan, angket, menyalin.
5. *Drawing activities*, misalnya: menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
6. *Motor activities*, yang termasuk didalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model mereparasi, bermain, berkebun, beternak.
7. *Mental activities*, sebagai contoh misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.
8. *Emotional activities*, seperti misalnya, menaruh minat, merasa bosan, gembira, semangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

D. Tinjauan tentang Prestasi Belajar

1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan hal yang terpenting dan harus dilakukan untuk menghadapi perubahan disetiap waktu, oleh karena itu hendaknya siswa untuk mempersiapkan diri dalam menghadapi persaingan yaitu dengan belajar. Belajar merupakan suatu proses perubahan sikap dan perilaku yang berdasarkan pengetahuan dan pemahaman. Belajar bukan hanya mengingat tapi mengalami.

Menurut Arden N. Fransen mengatakan bahwa hal yang mendorong seseorang untuk belajar adalah:

1. Adanya sifat ingin tahu dan ingin menyelidiki dunia yang lebih luas.
 2. Adanya sifat yang kreatif yang ada pada manusia dan keinginan untuk selalu maju.
 3. Adanya keinginan untuk mendapatkan simpati dari orang tua, guru, dan teman-teman.
 4. Adanya keinginan untuk memperbaiki kegagalan.
 5. Adanya keinginan untuk mendapatkan rasa aman bila menguasai materi pelajaran.
 6. Adanya pengajaran atau hukuman sebagai akhir daripada belajar
- (Sumadi Suryabrata, 1990: 237).

Senada yang diungkapkan Maslow mengemukakan motif-motif untuk belajar adalah:

1. Adanya kebutuhan fisik.
2. Adanya kebutuhan akan rasa aman
3. Adanya kebutuhan akan kecintaan dan penerimaan dalam hubungan dengan orang lain
4. Adanya kebutuhan untuk mendapatkan kehormatan dari masyarakat
5. Sesuai dengan sifat untuk mengemukakan atau mengetengahkan diri

(Sumadi Suryabrata, 1990: 237).

Dalam teori Gestalt prinsip-prinsip belajar, dirumuskan sebagai berikut: (1) belajar berdasarkan keseluruhan, (2) belajar adalah suatu proses perkembangan, (3) anak didik sebagai organisme keseluruhan, (4) terjadi transfer, (5) belajar adalah reorganisme pengalaman, (6) belajar harus dengan *insight*, dan (7) belajar berlangsung terus-menerus.

Pendapat tersebut didukung oleh Muhammad Ngalim Purwanto (1990: 85) yang menyatakan bahwa:

Belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi melalui latihan atau pengalaman, dalam perubahan-perubahan yang disebabkan oleh pertumbuhan atau kematangan tidak dianggap sebagai hasil belajar; seperti perubahan-perubahan yang terjadi pada diri seorang bayi.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa belajar bukan hanya menghafal dan bukan pula mengingat. Belajar adalah proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam beberapa bentuk seperti berubah pengetahuannya, pemahamannya, sikap dan tingkah lakunya.

Jadi berdasarkan berbagai pendapat yang telah dikemukakan di atas, maka belajar memiliki ciri-ciri tertentu yaitu:

1. Belajar berbeda dengan kematangan

Pertumbuhan adalah saingan utama sebagai pengubah tingkah laku, bila serangkaian tingkah laku matang melalui secara wajar tanpa adanya pengaruh dari latihan, maka dikatakan bahwa perkembangan itu adalah berkat kematangan (*maturation*) dan bukan belajar. Bila prosedur latihan tidak secara tepat mengubah tingkah laku, maka prosedur tersebut bukan penyebab yang penting dan perubahan-perubahan tidak dapat diklasifikasikan sebagai belajar.

2. Belajar dibedakan dari perubahan fisik dan mental

Perubahan tingkah laku juga dapat terjadi, disebabkan oleh terjadinya perubahan fisik dan mental karena melakukan suatu perbuatan berulang kali yg mengakibatkan badan menjadi letih, tapi perubahan tingkah laku tersebut tidak dapat digolongkan sebagai belajar. Jadi

perubahan tingkah laku yang disebabkan oleh perubahan fisik dan mental berbeda dengan belajar dalam arti sebenarnya.

3. Ciri belajar yang hasilnya relatif menetap

Hasil belajar dalam bentuk perubahan tingkah laku, belajar berlangsung dalam bentuk latihan dan pengalaman. Tingkah laku yang dihasilkan bersifat menetap dan sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan. Tingkah laku itu berupa perilaku yang dapat diamati (Oemar Hamalik, 2003: 49).

Sedangkan William Burton menyimpulkan tentang prinsip-prinsip belajar sebagai berikut:

1. Proses belajar adalah pengalaman.
2. Proses situ melalui bermacam pengalaman dan mata pelajaran.
3. Pengalaman belajar bersumber dari kebutuhan dan tujuan murid sendiri yang mendorong motivasi yang kontinu.
4. Pengalaman belajar bermakna bagi kehidupan murid.
5. Proses belajar disyarati oleh hereditas dan lingkungan.
6. Proses belajar dan hasil usaha belajar secara materiil dipengaruhi oleh perbedaan individual.
7. Proses belajar berlangsung secara efektif apabila disesuaikan dengan kematangan murid.
8. Proses belajar yang baik apabila murid mengetahui status dan kemajuan.

9. Proses belajar merupakan kesatuan fungsional dari berbagai prosedur (Oemar Hamalik, 2012: 31).

Belajar yang efektif dipengaruhi oleh faktor kondisional yang ada. Faktor-faktor tersebut adalah (1) faktor kegiatan, penggunaan dan ulangan; siswa yang belajar melakukan banyak kegiatan *neural system*, (2) belajar memerlukan latihan, (3) Belajar siswa lebih berhasil, belajar akan lebih berhasil jika siswa merasa berhasil dan mendapatkan kepuasannya, (4) siswa yang belajar perlu mengetahui apakah ia berhasil atau gagal dalam mengajarnya, (5) Faktor asosiasi besar manfaatnya dalam belajar, (6) pengalaman masa lampau dan pengertian-pengertian yang dimiliki oleh siswa, (7) kesiapan belajar, (8) faktor minat dan usaha, (9) faktor fisiologis, dan (10) faktor intelegensi (Oemar Hamalik, 2012: 32-33).

2. Pengertian Prestasi Belajar

“Prestasi adalah hasil yang telah dicapai oleh seseorang setelah melakukan suatu kegiatan” (KBBI, 2005: 895), sedangkan “prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru” (KBBI, 2005: 895).

Prestasi belajar adalah tingkatan keberhasilan murid dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah dalam bentuk skor yang diperoleh

dari tes mengenai sejumlah materi tertentu (Hadari Nawawi, 1986: 58). Lebih lanjut Bloom yang dikutip oleh Saefudin Anwar (1987: 58) mengartikan prestasi belajar sebagai hasil perubahan yang meliputi tiga aspek yaitu: kognitif, afektif dan psikomotorik. Aspek kognitif berisi hal-hal yang menyangkut aspek intelektual (pengetahuan), aspek afektif mengenai aspek nilai dan sikap, sedang aspek psikomotorik menyangkut aspek keterampilan. Dengan demikian prestasi belajar dapat diartikan sebagai tingkat kemampuan aktual yang diukur berupa penguasaan pengetahuan, sikap, dan keterampilan hasil dari proses belajar mengajar di sekolah.

Menurut Sumadi Suryabrata (2006: 297) yang dimaksud dengan “prestasi belajar adalah nilai-nilai yang merupakan bentuk perumusan akhir yang diberikan oleh guru terkait dengan kemajuan, prestasi belajar siswa selama waktu tertentu”. Sedangkan Slameto (2003: 2) mendefinisikan prestasi belajar sebagai tinggi rendahnya tingkat penguasaan siswa terhadap suatu materi pelajaran. Sutratinah Tirtonegoro (2006: 43) menyatakan bahwa prestasi belajar adalah penilaian hasil usaha kegiatan belajar yang dinyatakan dalam bentuk simbol, angka, huruf maupun kalimat yang dapat mencerminkan hasil yang sudah dicapai oleh setiap anak dalam periode tertentu.

Keberhasilan seorang siswa dalam kegiatan belajar mengajar, salah satunya dapat dilihat melalui nilai-nilai yang berhasil diperoleh dalam

bentuk rapor secara periodik. Angka-angka tersebut telah mencerminkan prestasi belajar siswa.

Berdasarkan pendapat dari berbagai ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah hasil penilaian dan pengukuran tingkah laku yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor yang menggambarkan kemampuan seseorang dalam menguasai mata pelajaran tertentu selama masa tertentu serta merupakan urutan keberhasilan seseorang dalam proses belajar.

3. Faktor-faktor yang Memengaruhi Prestasi Belajar

Prestasi belajar siswa pada hakikatnya merupakan interaksi dari beberapa faktor. Pengenalan terhadap faktor-faktor yang dapat memengaruhi prestasi sangat penting bagi siswa. Hal tersebut berperan dalam rangka membantu siswa dalam mencapai prestasi semaksimal mungkin. Secara umum prestasi belajar yang diperoleh individu dipengaruhi oleh dua faktor yaitu: Faktor internal (faktor yang berasal dari dalam diri siswa) dan faktor eksternal (faktor yang berasal dari luar diri siswa). Seperti dikemukakan oleh Slameto (2003: 54) faktor-faktor yang memengaruhi prestasi belajar pada garis besarnya meliputi faktor intern dan faktor ekstern.

- 1) Faktor Intern atau faktor dalam diri individu dibagi menjadi dua, yaitu:
 - a) Faktor jasmaniah yang meliputi kesehatan dan cacat tubuh.
 - b) Faktor psikologis. Terdapat beberapa yang tergolong ke dalam faktor psikologis yang dapat memengaruhi prestasi belajar siswa yaitu: intelegensi, perhatian, minat, bakat, motivasi, kematangan, dan kesiapan.
- 2) Faktor Ekstern, dibagi tiga yaitu:
 - a) Faktor keluarga, siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa: cara orang tua mendidik, hubungan antar anggota keluarga. Keadaan sosial ekonomi keluarga dan suasana rumah tangga.
 - b) Faktor sekolah, faktor sekolah yang memengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dan murid, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah dan sebagainya.
 - c) Faktor masyarakat, pengaruh ini terjadi karena keberadaan siswa dalam masyarakat, media massa, teman bergaul dan bentuk kehidupan masyarakat.

Menurut Arden N. Fransen yang dikutip oleh Sumadi Suryabrata (2006: 236) faktor-faktor psikologis yang mendorong seseorang untuk belajar adalah sebagai berikut:

- 1) Adanya sifat ingin tahu dan ingin menyelidiki dunia yang lebih luas

- 2) Adanya sifat yang kreatif yang ada pada manusia dan keinginan untuk selalu maju
- 3) Adanya keinginan untuk mendapat simpatik dari orang tua, guru, dan teman-teman
- 4) Adanya keinginan untuk memperbaiki kegagalan dengan usaha yang baru, baik kooperatif maupun kompetisi
- 5) Adanya keinginan untuk mendapatkan rasa aman bila menguasai pelajaran
- 6) Adanya ganjaran atau hukuman sebagai akhir daripada belajar.

Faktor-faktor yang memengaruhi prestasi belajar menurut Nana Syaodih S. (2003: 29) meliputi:

- 1) Faktor-faktor dalam diri individu
 - a) Aspek jasmaniah, mencakup kondisi dan kesehatan jasmani dari aspek individu
 - b) Aspek psikologi atau rohaniah, menyangkut kondisi kesehatan psikis, kemampuan intelektual, sosial, psikologi, serta kondisi afektif dan kognitif dari individu.
- 2) Faktor lingkungan, yaitu faktor-faktor yang berasal dari luar diri siswa, baik faktor fisik, sosial-psikologis yang berada dalam lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Menurut Muhibbin Syah (2007:132), faktor-faktor yang memengaruhi prestasi belajar dapat dikelompokkan menjadi tiga macam, yaitu:

- 1) Faktor internal (faktor dari dalam diri siswa)
- 2) Faktor eksternal (faktor dari luar diri siswa), yaitu kondisi lingkungan disekitar siswa, dan
- 3) Faktor pendekatan belajar, yaitu jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pelajaran.

Wasti Soemanto (2006: 113-121), mengemukakan bahwa faktor-faktor yang memengaruhi prestasi belajar meliputi dari tiga hal, yaitu:

- a) Faktor-faktor stimuli belajar, yaitu panjangnya bahan pelajaran, kesulitan bahan pelajaran, artinya bahan pelajaran, berat-ringannya tugas, dan suasana lingkungan eksternal
- b) Faktor-faktor metode belajar, yaitu kegiatan berlatih atau praktik, *over learning and drill*, prestasi selama belajar, pengenalan tentang hasil-hasil belajar, belajar dengan keseluruhan, dan dengan bagian-bagian, penggunaan modalitas indra, penggunaan dalam belajar, bimbingan dalam belajar, kondisi-kondisi insentif
- c) Faktor-faktor individual, yaitu kematangan, faktor usia, kronologis, faktor perbedaan jenis kelamin, pengalaman sebelumnya, kapasitas mental, kondisi kesehatan jasmani, kondisi kesehatan rohani dan motivasi.

Dalam proses belajar yang dilaksanakan oleh siswa banyak sekali faktor-faktor yang memengaruhi, baik itu faktor dari dalam diri siswa maupun faktor dari luar diri siswa itu sendiri. Hal itu dapat dilihat dari beberapa pendapat yang telah dikemukakan oleh para ahli. Dari penjelasan para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang memengaruhi prestasi belajar siswa meliputi:

1) Faktor Internal

Faktor ini terdiri dari faktor fisiologis dan faktor psikologis. Faktor fisiologis adalah faktor yang berkaitan dengan aspek jasmaniah atau fisik dari tubuh setiap individu siswa yang sedang belajar. Adapun aspek dari faktor jasmani adalah aspek kesehatan jasmani. Sedangkan faktor yang berkaitan dengan faktor psikologis adalah faktor yang berkaitan dengan aspek kesehatan rohani dari

diri siswa yang melaksanakan belajar itu sendiri. Adapun aspek tersebut antara lain aspek motivasi belajar siswa, intelegensi atau tingkat kecerdasan yang dimiliki, kebiasaan belajar yang dilakukan secara berkesinambungan, cara belajar yang diterapkan, gaya belajar yang dimiliki oleh masing-masing siswa, bakat yang dimiliki dalam melaksanakan pembelajaran, kemampuan kognitif, keinginan belajar, perhatian dalam belajar, konsentrasi dalam belajar, kemampuan siswa dalam mengolah dan menggali bahan dan hasil belajar, mempunyai rasa percaya diri, sikap yang jujur, dan mempunyai prestasi yang cukup bisa dibanggakan dan dapat dipertanggungjawabkan.

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berkaitan dengan lingkungan sekitar atau faktor yang bersal dari luar diri siswa. Faktor-faktor eksternal yang dapat memengaruhi prestasi belajar ini antara lain adalh faktor-faktor keluarga, masyarakat, dan sekolah. Faktor keluarga didalamnya meliputi cara orang tua dalam mendidik anaknya, hubungan keluarga, suasana rumah, kondisi ekonomi keluarga, pengertian orang terhadap anak, dan latar belakang kebudayaan yang dimiliki oleh orang tua. Adapun faktor yang berkaitan dengan sekolah adalah meliputi metode mengajar guru dikelas, kurikulum sekolah, relasi guru dan siswa, relasi siswa

dengan siswa, tingkat kedisiplinan sekolah, kepatuhan akan peraturan sekolah, pelajaran waktu dalam melaksanakan pembelajaran, pemberian materi oleh guru yang sesuai silabus dan kurikulum, letak sekolah dan sarana, serta prasarana yang memadai sehingga tercipta kondisi sekolah yang nyaman, kondusif dan representatif, metode belajar yang dimiliki oleh siswa, tugas rumah yang diberikan oleh guru, guru sebagai pembimbing belajar apakah dalam memberikan penilaian benar-benar sudah objektif tidak bersifat pilih kasih.

E. Tinjauan tentang Pendidikan Kewarganegaraan

1. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang berupaya mengembangkan kesadaran warga Negara atas hak dan kewajiban. Ada beberapa pendapat tentang pengertian Pendidikan Kewarganegaraan. Menurut Muhammad Numan Somantri (2001: 299) Pendidikan Kewarganegaraan adalah :

Proses pendidikan yang berintikan demokrasi politik yang diperluas dengan sumber-sumber pengetahuan lainnya, pengaruh-pengaruh positif dari pendidikan sekolah, masyarakat dan orang tua, yang kesemuanya itu diproses guna melatih para siswa untuk berfikir kritis, analitis, bersikap dan bertindak demokratis yang berdasarkan Pancasila dan UUD 1945.

Sedangkan menurut Cholisin (2004: 10) PKn diartikan sebagai:

Aspek pendidikan politik yang fokus materinya peranan warga negara dalam kehidupan bernegara yang kesemuanya itu diproses dalam rangka untuk membina peranan tersebut sesuai dengan ketentuan Pancasila dan UUD 1945 agar menjadi warga Negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan Negara yang sesuai dengan ketentuan Pancasila dan UUD 1945.

Mata pelajaran PKn sebagaimana tercantum dalam susunan kurikulum PKn merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil dan berkarakter setia kepada bangsa dan negara Indonesia dengan merefleksikan dirinya dalam kebiasaan berfikir dan bertindak sesuai amanat Pancasila dan UUD 1945 (Lampiran Permendiknas No 22 Tahun 2006).

Dari pengertian Pendidikan Kewarganegaraan di atas maka dapat dirumuskan bahwa Pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan politik, pendidikan demokrasi, pendidikan hukum dan moral/karakter yang dapat melatih siswa untuk berfikir kritis, analitis, bersikap dan bertindak demokratis dalam upaya membentuk warga negara yang cerdas, kritis, mampu melaksanakan hak dan kewajibannya serta bertanggung jawab. Hal ini dimaksudkan agar peserta didik menjadi warga negara yang baik (*good citizen*) dapat diandalkan oleh bangsa dan negara sesuai dengan Pancasila dan UUD 1945.

2. Fungsi dan Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan

Esensi dari pembelajaran kewarganegaraan adalah untuk memberi bekal dan pemahaman kepada siswa sebagai warga negara Indonesia berupa nilai-nilai, kepekaan terhadap lingkungan, menyadari adanya perbedaan antara hak dan kewajiban, serta mengenal prinsip dan pilar dasar berbangsa dan bernegara.

Fungsi mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan untuk SD dan MI, SMP dan MTs, SMA dan MA yaitu pendidikan kewarganegaraan berfungsi sebagai wahana untuk membentuk warga negara cerdas, terampil, dan berkarakter yang setia kepada bangsa dan negara Indonesia dengan merefleksikan dirinya dalam kebiasaan berfikir dan bertindak sesuai dengan amanah Pancasila dan UUD 1945.

Menurut Permendiknas Republik Indonesia No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah menjelaskan bahwa mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- a. Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isi kewarganegaraan.
- b. Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, serta anti-korupsi.
- c. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya.
- d. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Dari uraian di atas tujuan Pendidikan Kewarganegaraan adalah melatih siswa menjadi warga Negara Indonesia yang dapat berfikir kritis, analitis, bersikap dan bertindak demokratis dalam kehidupan bermasyarakat.

3. Ruang Lingkup Materi Pendidikan Kewarganegaraan

Ruang lingkup Pendidikan Kewarganegaraan yang dimaksud dalam hal ini adalah ruang lingkup materi pendidikan Kewarganegaraan yang bersumber dari Peraturan Menteri No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. Ruang lingkup materi Pendidikan Kewarganegaraan meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- a) Persatuan dan Kesatuan Bangsa
- b) Norma, hukum dan peraturan
- c) Hak asasi manusia
- d) Kebutuhan warga Negara
- e) Konstitusi Negara
- f) Kekuasaan dan Politik
- g) Pancasila dan Globalisasi

4. Karakteristik Pendidikan Kewarganegaraan

Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan mempunyai karakter atau ciri khas namun ada juga yang menyebut sebagai komponen, yaitu:

1) Pengetahuan Kewarganegaraan (*Civic Knowledge*)

Pengetahuan Kewarganegaraan merupakan substansi pokok yang harus diketahui oleh warga Negara yang berkaitan dengan hak, kewajiban dan peranannya sebagai warga Negara, pemerintah dan sistem sosial yang ideal berdasar Pancasila dan UUD 1945, maupun yang telah menjadi konvensi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara serta nilai-nilai universal dalam masyarakat yang demokratis serta cara-cara kerjasama untuk mewujudkan kemajuan bersama dan hidup berdampingan secara damai dalam masyarakat internasional.

2) Keterampilan Kewarganegaraan (*Civic Skills*)

Keterampilan kewarganegaraan merupakan keterampilan yang dikembangkan dari pengetahuan kewarganegaraan, pengetahuan yang diperoleh menjadi sesuatu yang bermakna, karena dapat dimanfaatkan dalam menghadapi masalah-masalah kehidupan berbangsa dan bernegara. *Civics skills* mencakup *intelektualitas skill* (keterampilan intelektual) dan *Participation skills* (keterampilan partisipasi) (Cholisin, 2003: 4)

3) Karakter Kewarganegaraan (*Civic Disposition*)

Dalam Cholisin (2003: 6) karakter kewarganegaraan meliputi sifat-sifat yang harus dimiliki setiap warga Negara untuk mendukung efektivitas partisipasi politik, berkembangnya martabat dan harga diri serta kepentingan umum. Adapun ciri-ciri karakter pribadi dan karakter publik yang utama meliputi:

- a) Menjadi anggota masyarakat yang independen (mandiri).
- b) Memenuhi tanggung jawab personal kewarganegaraan di bidang ekonomi dan politik.
- c) Berpartisipasi dalam urusan-urusan kewarganegaraan secara bijaksana.
- d) Mengembangkan fungsi demokrasi konstitusional yang sehat.

5. Visi dan Misi Pendidikan Kewarganegaraan

Visi mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan adalah berorientasi pada terbentuknya masyarakat demokratis yang lebih dikenal dengan masyarakat madani (*civil society*). PKn paradigma baru berupaya memberdayakan warga negara melalui proses pendidikan agar mampu berperan serta aktif dalam sistem pemerintahan yang demokratis.

Berdasarkan pada misi mata pelajaran PKn paradigma baru, yaitu membentuk warga negara yang baik (*good citizenship*), yaitu menciptakan kompetensi siswa agar mampu berperan aktif dan

bertanggung jawab bagi kelangsungan pemerintah demokratis melalui pengembangan pengetahuan karakter dan keterampilan warga Negara.

Misi Pendidikan Kewarganegaraan yaitu sebagai berikut:

- 1) Pendidikan sebagai wawasan kebangsaan yang berarti pendidikan yang menyiapkan peserta didik agar memiliki pemahaman yang mendalam dan komitmen yang kuat serta konsisten terhadap prinsip dan semangat kebangsaan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara yang berdasarkan pada Pancasila dan UUD 1945 Konstitusi Negara Republik Indonesia.
- 2) Pendidikan yang demokrasi berarti pendidikan yang menyiapkan peserta didik agar mampu menjalankan hak-hak sebagai warga Negara untuk menjalankan prinsip-prinsip demokrasi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan berbangsa.
- 3) Pendidikan yang menyiapkan peserta didik agar memiliki kesadaran bela Negara, penghargaan terhadap hak asasi manusia, kemajemukan bangsa, pelestarian lingkungan hidup, tanggung jawab sosial, ketaatan pada hukum, ketaatan membayar pajak serta sikap perilaku anti korupsi, kolusi dan nepotisme (Winarno, 2006: 29).

Dari pemaparan di atas maka dapat disimpulkan bahwa visi Pendidikan Kewarganegaraan adalah menciptakan masyarakat yang demokratis, dari visi tersebut maka dapat dikembangkan misi Pendidikan Kewarganegaraan yaitu mata pelajaran yang bertujuan untuk menciptakan masyarakat yang cerdas, baik dan bertanggung jawab terhadap kelangsungan pemerintahan yang demokratis, serta memiliki wawasan pendidikan demokratis sehingga menyiapkan peserta didik yang memiliki kesadaran untuk setia membela negara dan memiliki penghargaan yang tinggi terhadap hak asasi manusia.

F. Penelitian yang Relevan

Ada beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini. *Pertama*, Jurnal PGSD Universitas Mataram, jurnal penelitian dari Novilaely Suryani yang berjudul “Penerapan Metode *Index Card Match* untuk Meningkatkan hasil belajar IPA Siswa Kelas IV SD Islam Terpadu An-Nujaba’ Kebontalo Jaya Kota mataram Tahun Ajaran 2012/2013”. Dari hasil penelitian diperoleh rata-rata nilai siswa pada siklus I yaitu 64,52 dan ketuntasan klasikalnya 56,25%, sedangkan pada siklus II rata-rata nilai siswa yaitu 84,56 dan ketuntasan klasikalnya 87,5%. Hasil dari penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan dari siklus I sampai siklus II. Kesamaan penelitian ini adalah pada penggunaan metode *index card match*. Perbedaaannya adalah penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas, sedangkan peneliti dalam penelitiannya menggunakan penelitian eksperimen. Selain itu penelitian ini hanya mengukur terhadap hasil belajarnya saja sedangkan peneliti dalam penilitian selain mengukur prestasi belajar tetapi juga aktivitas belajar.

Kedua, Jurnal Eprints UNY, jurnal penelitian dari hermin Tribintari yang berjudul “Penggunaan Metode *Index Card Match* untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Mata Pelajaran Sistem Pemindah Tenaga Kompetensi Memelihara Transmisi Kelas XI Teknik Kendaraan Ringan SMK Negeri 1 Gantiwarno Klaten Tahun Ajaran 2012/2013”. Hasil penelitian menunjukkan penerapan pembelajaran menggunakan metode *index card match* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran sistem pemindah

tenaga kompetensi memelihara transmisi kelas XI B Teknik Kendaraan Ringan SMK Negeri 1 Gantiwarno. Hasil tersebut dibuktikan dengan peningkatan hasil rata-rata nilai tes akhir pada akhir setiap siklus selalu meningkat, yaitu rata-rata siklus I sebesar 79,45; siklus II sebesar 85,48. Pencapaian prestasi belajar telah mencapai standar KKM yaitu 75 sebanyak 24 siswa atau 72,7% pada siklus I dan 27 siswa atau 81,8% pada siklus II. Kesamaan penelitian ini adalah pada penggunaan metode pembelajaran yaitu menggunakan metode *index card match*. Perbedaanya, penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas sedangkan peneliti dalam penelitiannya menggunakan penelitian eksperimen. Selain itu penelitian ini hanya mengukur terhadap prestasi belajarnya saja sedangkan peneliti dalam penelitian selain mengukur prestasi belajar tetapi juga aktivitas belajar.

G. Kerangka Berfikir

Pembelajaran pada hakekatnya harus menempatkan siswa sebagai subyek dari pembelajaran, atau yang sering disebut dengan *student center*. Proses pembelajaran di sekolah pada dasarnya sama dengan proses komunikasi, yaitu guru sebagai fasilitator dan siswa sebagai penerima materi. Guru dalam proses belajar mengajar menjalankan peranannya begitu kompleks, untuk menyampaikan materi pelajaran guru dituntut untuk memilih strategi pembelajaran baik model maupun teknik mengajar. Dalam penyampaian informasi, guru memerlukan strategi yang tepat agar siswa dapat mencapai tujuan dari proses pembelajaran.

Sampai saat ini pembelajaran PKn belum menunjukkan upaya maksimal untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan kurikulum. Keadaan ini terlihat dari pembelajaran yang masih dominan menggunakan metode ceramah, tidak melibatkan lingkungan sebagai sumber belajar, tidak memanfaatkan berbagai strategi, tidak memanfaatkan pendekatan dan model-model pembelajaran yang ada. Selain itu adanya anggapan mengenai materi PKn yang dianggap sulit dan tidak mudah dipahami ini memengaruhi aktivitas dan prestasi belajar siswa, sehingga dalam penyampaianya dibutuhkan strategi pembelajaran yang tepat.

Dengan menggunakan strategi pembelajaran diharapkan permasalahan yang timbul dalam proses pembelajaran dapat diatasi, karena suatu proses pembelajaran dikatakan baik apabila proses tersebut dapat membuat kegiatan pembelajaran menjadi efektif. Pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila siswa dapat menerima apa yang telah disampaikan oleh guru, sehingga menciptakan suasana yang menumbuhkan partisipasi siswa yang akhirnya dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Dalam hal ini guru membutuhkan suatu strategi untuk mengaktifkan proses pembelajaran.

Untuk meningkatkan prestasi belajar siswa mata pelajaran PKn maka guru perlu merubah cara penyampaian materi pelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran yang inovatif sehingga siswa senang mengikuti pelajaran PKn. Berdasarkan kajian teori dan penelitian yang relevan, salah satu strategi yang dapat digunakan adalah strategi pembelajaran aktif tipe

index card match, yaitu strategi pembelajaran yang mengajak siswa ikut terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran PKn. Strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* diduga berpengaruh terhadap aktivitas belajar dan prestasi belajar siswa.

Beberapa keunggulan strategi pembelajaran yang dikembangkan oleh Lorna Curran (Hisyam Zaini, 2008: 67) yaitu siswa dapat belajar sambil bermain, mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan, siswa dapat bekerjasama secara efektif dan berinteraksi dengan guru, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. Strategi ini dapat menjadikan siswa lebih berpartisipasi dalam kelas, sehingga proses belajar mengajar tidak hanya berjalan satu arah, akan tetapi terjadi proses interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa sehingga diharapkan aktivitas dan prestasi belajar meningkat.

H. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori, penelitian yang relevan dan kerangka berfikir, diduga:

1. Ada pengaruh penggunaan model pembelajaran aktif *Index Card Match* terhadap aktivitas belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Depok Yogyakarta.

2. Ada pengaruh penggunaan model pembelajaran aktif *Index Card Match* terhadap prestasi belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Depok Yogyakarta.